

Alien Syndrome

Spelbeskrivning: År 2089. En syndikatet av utomjordningar arbetar synd mot tillhör jorden. Mänskarna har aldrig tidigare sett något liknande. Den kallas Alien Syndrome. Dejtas syndkappa är stora och starka. Dein vapen kan förstata planeter och hela mänskligheten. De har tagit Alien Syndrome vissa stoppet. En beställning från jordens stridskamrare skickas ut för att stoppa fiendens, men den blir tillförlitligare och hälls gisslan. Jordens stridskamrare ber om frivilliga men det är bara till som har medet att sätta ifrån. Ricky och Mary beväpnade med endast handvapen, ska den infiltrera fiendens alla sju syndkappa, rädda gisslan och fly....levande!

Händelseföljder: Skjutknappen används för att styra spelfiguern ned. Knapp 1 är STRIDKappa. Vid spel med två spelare ska Startknappen på handkontroll 1 användas. Vid spel med en används knapp 1 istället som skjutknapp och knapp 2 används för att se meddelandekameran.

Spelregler: Du ska rädda alla som tagits som gisslan ombord på fiendens syndkappa. På varje knapp finns ett visat antal gisslan som du måste befrigga. När du gjort det ska du ta dig ut ur skapet och sätta fiendens BOSS i strid. Nu måste besätta honom inom skapet; spränga sänder. Spelar har sju olika omgångar. I varje omgång finns ett fästeplatt skap. När du börjar spela, ska du välja antal spelare genom att trycka på Startknappen på handkontroll 1 för en spelare och handkontroll 2 för två spelare. Vid spel med två spelare tar ni ihop. När spelat börjar ser du följande bild: Din spelare visas mitt i bilden, fienden kommer emot dig från alla håll. Gisslan finns nederstana på bilden och längst upp till höger visas nedrörstrangen. Om du trycker på knapp 2 under spelare qling, visas nedrörstrangen. Om du visser dig högsta positionen, antalet liv du har lever, har några gisslan som finns ombord och antalet poäng du har fått. Trycker du en gång till på knapp 2, återgår du till spelat. Gissa vinner som du ska rädda, kommer du igen på att din har gråna överaller. Du räddar dem genom att ställa dig överför dom. När alla i gisslan är räddade, byppas en vitqning. För att klara dig ut, måste du sätta emot en fiende-BOSS. Det finns två sätt att göra det, den har olika färg. Om fienden kommer åt dig förlorar du ett liv. Den kan också skyta mot dig och om du trängs förlorar du också ett liv. Fienden kan dyka upp när och var som helst. När fienden blinkar, är den edarliga. När den blåser blinka är den livsdrifligare han inte skytar dom om den blänker. Ombord på skapen finns det förvarare som ser ut som arméer som sover. Om du kommer tillräckligt nära dem, väcker dom och skyter för att döda. Dom kan inte röra sig. Du kan slå ut dem för att öppnaluckan du skytar dom och träffar sätt. Klara du det, blir dom grå och edarlig, men inte för att längre stund.

Spelkarta: För att klara av en omgång, måste du sätta den omgången BOSS. Du kan inte gå vidare om du inte klarar honom. Alla BOSSARNA har en svag punkt. Det enda sättet att klara av honom är att hitta den svaga punkten och skyta honom där. Varje gång en svag punkt träffas börjar respekt blinka.

Varning: När fienden tog gisslarna, gickes gisslarna vapen på olika sätt till ombord på syndkappa. Du kommer att hitta dem i väpparna. Om Ricky eller Mary rör vid ett vapen, kan den använda vapnet tilla dom rör vid ett nytt vapen. Det finns 3 olika vapen: 1)N som är en edarligkarta och gör det lätt att träffa fienden. 2)L som är ett laser gevär och som kan skyta igång en hal grupp med fiender på ett skott. 3)S som är en smart bomb. När vid den här och alla fiender på bilden försvinner. 4)W:BOB vid den här och du försvinner till en annan del av skapet. 5)T:Beröende på var i skapet du är när du rör vid denna, kommer du komma att bli ogenlig. Om du får ett N, blir det vapnet som du har förändrat till ditt första gevär! Du börjar spelat med tre Ricky eller Mary. När du förändrat alla är spelat slut.

När du når upp till 50 000 poäng får du en extra Ricky eller Mary. Efter detta får du ett extra liv för varje 10 000 poäng du får.

Poäng: Du får poäng för varje fiende du gör dig av med.

Förstadsdel.....	200 Poäng	Bostads förvarare.....	200 Poäng
Förvarare.....	500 Poäng	Gisslan (räddad).....	200 Poäng
BOSS (för varje träff).....	100 Poäng	Gisslan (per förföljande sekund).....	100 Poäng
Efter varje omgång, får du bonuspoäng för återstående tid och får varje vapen du tagit.			

Speltips:

Först ska använda skyttanen när du ska sätta mot fiendarna :